

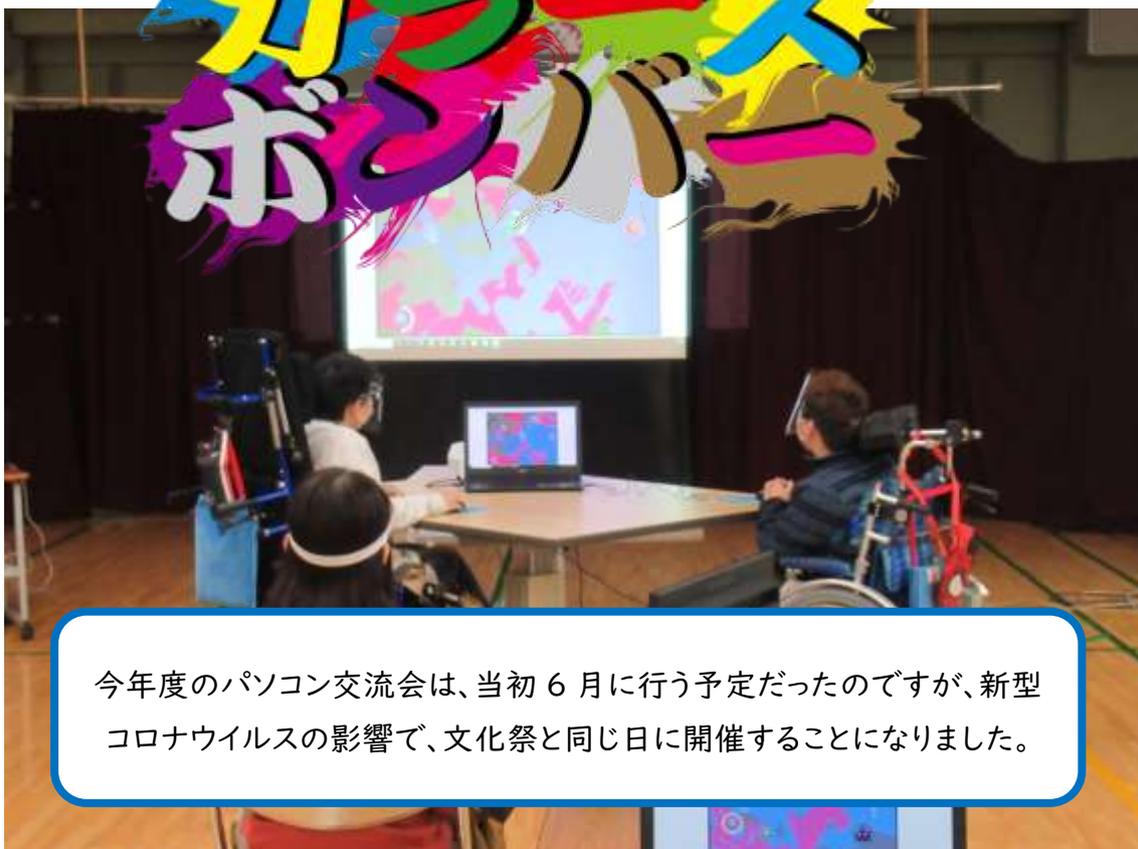
令和2年度 パソコン交流会

1. 目的 …………… パソコン教育を通して本校在籍生と地域の児童生徒の交流、および保護者間の交流を深める。
2. 日時 …………… 令和2年12月12日（土）10：00 ～ 12：00
3. 内容 …………… 「オリジナルゲーム（カラズボンバー）で遊ぼう！！」
本校生徒が情報の授業でプログラミングしたオリジナルゲームで対戦し、e-sports 大会を楽しみました。

4. 時程

- 10:00 校長の挨拶・時程の確認
- 10:05 カラズボンバーができるまでの説明
- 10:15 e-sports 大会のルール説明
- 10:30 ゲームの練習
- 10:55 e-sports 大会開始
- 11:50 感想の発表
- 12:00 終了

ゲームのキャラクターはすべてオリジナルデザインだよ。



今年度のパソコン交流会は、当初6月に行う予定だったのですが、新型コロナウイルスの影響で、文化祭と同じ日に開催することになりました。



フェイスシールドにマスクにアルコールと感染症対策はバッチリ!!



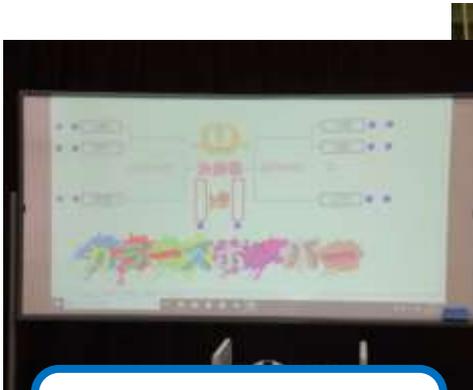
まずは制作者から説明



練習タイム!!
距離をあけて向かい合っの対戦



子どもも大人も真剣な
顔でゲームプレイ



e-sports 大会スタート!
トーナメントで争います。



手に汗握る対戦!!
ドキドキの結果発表!



病棟の生徒は、
視線入力装置で参戦!!



優勝者には
くす玉とオリジナルキーホルダー